

***Карточка игр по ИЗО –
деятельности в разных
возрастных группах***



Младшая группа

«Бусы для мамы»

Цель: Развивать внимание, мелкую моторику и научить различать цвета: подбирать бусинки того цвета, что и на изображении.

Материал: коробочка с «бусинками», изображение с бусами.

Ход игры: Перед ребенком ставится коробочка с «бусинками» и дается изображение с бусами того или иного цвета. Взрослый спрашивает:

- Какого цвета бусы изображены на картинке ? – если ребенок затрудняется ответить, он сам называет цвета и просит:

- Подбери бусинки такого же цвета, что и на картинке.

«Покорми ежиков»

Цель: Учить детей подбирать предметы по цвету и называть цвет.

Материал: Разноцветные ежики, миски, ягодки по цвету к ежикам.

Ход игры: На «полянке» стоят ежики. У каждого ежа есть миска, соответствующая его цвету. В отдельной миске лежат «ягодки»-кружочки разных цветов. Взрослый:

- Ежики бегали по полянке и собирали ягодки. Посмотри сколько ягод они собрали, а теперь они хотят их покушать, но не могут понять, где чья ягодка, давай им поможем. Возьми синюю ягодку и дай синему ежику. Красную ягодку дай красному ежику и т.д.

Ребенок подбирает ягодки по цвету для каждого ежа.

«Вершки – корешки»

Цель. Обогащать сенсорный опыт, учить анализировать изображение растения, выделяя его части, развивать умения сравнивать, учить составлять изображения из двух частей, образующих единое целое, закреплять названия растений, развивать чувство формы, цвета.

Задание. Сложить карточку из двух частей по принципу «вершки – корешки».



« Волшебные цвета»

Цель: в процессе игры развивать внимание и интерес детей к различным цветам и оттенкам, чувство радости при восприятии красоты природы.

Материал: карточки с разными цветами.

Описание игры: раздать детям карточки с квадратиками разных цветов.

Затем педагог говорит слово, например: берёза. Те из детей, которые имеют чёрные, белые и зелёные квадратики, поднимают их кверху.

Затем педагог говорит следующее слово, например: радуга, и квадратики поднимают те дети, цвета которых соответствуют цветам радуги. Задача детей – как можно быстрее реагировать на слова, произнесённые педагогом.

«Что бывает красного цвета?»

Дидактическая задача: закреплять знание названий цветов; учить детей отбирать предметы красного цвета среди предметов разных форм и цветов.

Игровая задача: помочь кукле Кате подобрать предметы.

Игровые правила: подбирать предметы под цвет бантика куклы.

Ход игры: воспитатель раскладывает по краю стола предметы разного цвета (овощи, посуду, карандаши и др.). В гости к детям приходит кукла Катя. Она хочет подобрать к своему красному бантику такие же по цвету предметы. Дети подходят по одному и называют предмет и его цвет: красный помидор, красный карандаш и т.д. При правильном ответе кукла Катя одобрительно кивает головой, и ребенок кладет предмет в ее сумочку; если ответ неверный, то Катя отворачивается.

«Гусенички»

Цель: упражнять детей в определении теплой или холодной цветовой гаммы, в умении располагать цвета по оттенкам от светлого к темному, и наоборот.

Материал: цветные круги теплой и холодной цветовой гаммы, изображение головы гусеницы.

Ход игры: детям предлагается из предложенных кругов составить гусеничку холодной цветовой гаммы (теплой) или гусеничку со светлой мордочкой и темным хвостиком (темной мордочкой и светлым хвостиком).

«Клубочки»

Цель: развивать у детей умения выполнять круговые движения при рисовании клубка в замкнутом круге с опорой на зрительный контроль и с закрытыми глазами.

Ход игры: педагог предлагает детям рассмотреть панно, на котором котенок играет с клубками ниток, которые он размотал. Затем предлагает детям собрать нитки в клубок и показывает, как собираются нитки в клубок, имитируя движениями карандаша наматывание ниток в клубок.

Периодически педагог предлагает детям закрывать глаза и выполнять движения с закрытыми глазами.

Для того чтобы у детей проявлялся интерес к работе, можно дать им возможность нарисовать много клубков, устроить соревнование: кто больше клубков нарисует.

Средняя группа

«Матрёшкин сарафан»

Цель игры: развивать композиционные навыки, закреплять знания детей об основных элементах росписи русской матрешки, закреплять знания и русской национальной одежде.

Ход игры: На доске нарисованные силуэты трех матрешек, воспитатель вызывает трех детей по очереди, они на выбор одевают каждый свою матрешку.

«Веселые краски»

Цель: знакомить детей с основными и составными цветами, принципами смешения цветов.

Материал: карточки с изображением девочек-красок, знаки «+», «-», «=», краски, кисти, бумага, палитра.

Ход игры: Детям предлагается решать примеры путем смешивания красок например, «красный + желтый = оранжевый», «зеленый + желтый = синий».

«Расписные лошадки»

Цель: закрепление знаний основных мотивов русских народных росписей («Гжель», «Городец», «Филимоново», «Дымка»), закреплять умения отличать их среди других, правильно называть, развивать чувство колорита.

Ход игры: ребенку, необходимо определить на какой полянке будет пастись каждая из лошадок, и назвать вид прикладного творчества, по мотивам которого они расписаны.

«Собери пейзаж»

Цель игры: формировать навыки композиционного мышления, закреплять знания сезонных изменений в природе, закреплять знание понятия «пейзаж», развивать наблюдательность, память.

Ход игры: ребенку предлагается из набора печатных картинок составить пейзаж определенного сезона (зима, весна, осень или зима), ребенок должен подобрать предметы, соответствующие именно этому времени года, и при помощи своих знаний построить правильную композицию.

«Морское дно»

Цель игры: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти.

Ход игры: Очень распространенная игра, которую можно использовать не только на изо - деятельности, но и в других образовательных областях. Детям демонстрируется морское дно (пустое), и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот, кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция.

Воспитатель мотивирует детей к изобразительной деятельности. (Хорошо использовать со средней и старшей группами). Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т.п. Можно пригласить к доске несколько детей и попросить их составить разные композиции из одних и тех же предметов. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.

«Портреты»

Цель: научить детей рисовать голову, используя шаблоны.

Материалы: лист бумаги с прорисованным овалом лица; картонные шаблоны бровей, глаз, носа, губ, ушей, причёсок.

Ход игры: на листе выкладывают шаблонами голову, обводят, раскрашивают получившийся портрет.

«Найди картины, написанные холодными и тёплыми красками»

Цель: закрепить представления детей о тёплой и холодной цветовой гамме.

Материал: репродукции натюрмортов, написанные в тёплой и холодной гамме.

Описание игры: Найти картины, написанные только в тёплой гамме (или в холодной) или разобрать по группам картины, написанные в тёплой и холодной гамме.

Старшая группа

«Угадай, что получится?»

Цель: Развивать воображение, фантазию, творчество.

Материал: Лист бумаги, карандаши.

Задание: Педагог предлагает кому-то первому из детей начать изображать

предмет (линию), но не полностью. Следующий ребёнок говорит, что это, может быть и дорисовывает ещё одну линию. Следующий должен придумать ещё что-нибудь и дорисовать в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внёс последнее изменение.

«Волшебная палитра»

Цель: Развивать чувство цвета.

Материал: Гуашь. Палитра.

Задание: Педагог предлагает детям поиграть с палитрой и красками. Смешивая краски можно получать различные оттенки цветов. Можно предложить изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью

синей и белой красок. Разбеливать синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Предложить детям нарисовать, как заходит солнце (от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья осенью (от зелёного к жёлтому).

«Волшебные картинки»

Цель: Учить детей создавать образы на основе схематического изображения предмета.

Материал: Лист бумаги с незаконченным изображением. Цветные карандаши.

Задание: Дорисуй картинку. Отметить наиболее интересные картинки, когда ребята придумывают что-то своё, непохожее на другие картинки.

«Перевертыши»

Цель: учить детей создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Материал: Карандаши, наборы из 8 - 16 карточек. Каждое изображение расположено таким образом, чтобы осталось свободное место для дорисовывания картинке.

Ход игры: взрослый предлагает детям пририсовать к фигурке все, что угодно, но так, чтобы получилась картинка. Затем надо взять еще одну карточку с такой же фигуркой, положить ее вверх ногами или боком и превратить фигурку в другую картинку. Когда дети выполняют задание – взять карточки с другой фигуркой.

«Симметричные предметы»

Цель: Закреплять с детьми представление о симметричных предметах, знакомство с профессией гончара.

Материалы: Шаблоны кувшинов, ваз и горшков, разрезанные по оси симметрии.

Задание: У гончара разбились все горшки и вазы, которые он изготовил для продажи на ярмарке. Все осколки перемешались. Надо помочь гончару собрать и «склеить» все его изделия.



«Веселый гном»

Цель: Научить детей создавать образы на основе восприятия схематического изображения предмета.

Материал: Картинка с изображением гнома с мешочком в руках и несколько вырезанных из бумаги мешочков разной формы, которые можно накладывать на рисунок и менять в руках у гнома.

Задание: Педагог показывает детям картинку и говорит, что в гости к детям пришел гном; он принес подарки, но что дети должны угадать и нарисовать.

«Чудесный лес»

Цель: научить детей создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Материал: одинаковые листы бумаги, на которых нарисовано несколько деревьев и в разных местах расположены неоконченные, неоформленные изображения. Наборы цветных карандашей.

Задание: взрослый раздает детям листы бумаги и предлагает нарисовать лес, полный чудес, а затем рассказать про него историю.

Подготовительная группа

«Составь натюрморт»

Цель: закрепить знания о жанре натюрморта, научить составлять композицию по собственному замыслу, по заданному сюжету (натюрморт праздничный, с фруктами и цветами, с посудой и овощами, с грибами и т.д.)

Материал: изображения цветов, овощей, фруктов, ягод, грибов, посуды.

Инструкция: составь натюрморт.

«Перспектива»

Цель: закрепить знания о перспективе, линии горизонта, удаленности и приближении предметов, переднем и заднем плане картины.

Материал: картинная плоскость с изображением неба и земли и четкой линией горизонта. Силуэты деревьев, домов, облаков, гор разной величины (маленькие, средние, большие, всех по три размера).

Инструкция: разложить силуэты на картинной плоскости, соблюдая знание перспективы (три плана).

"Найди ошибку»

Цель: учить детей слушать и смотреть внимательно, обнаруживать и исправлять ошибки.

Материал: репродукции картины.

Описание игры: педагог в искусствоведческом рассказе описывает содержание произведения и средства выразительности, использованные художником, объясняет, какое настроение хотел передать в своём произведении художник, но при этом умышленно допускает ошибку в описании картины. Перед началом игры детям даётся установка – смотреть и слушать внимательно, так как в рассказе будет допущена ошибка.

Правила. Слушать и смотреть внимательно, обнаружить и исправить ошибки. Выигравшим считается тот, кто установил большее число ошибок и верно их исправил. Он же получает право быть ведущим в игре – составлять искусствоведческий рассказ по другому произведению.

Примерный искусствоведческий рассказ воспитателя (с умышленно допущенными ошибками) по картине «Сенокос» А.А. Пластова: «Перед вами репродукция картины А.А. Пластова «Лето» (ошибка в названии). Она рассказывает о том, как в знойный, ясный день на луг, покрытый зелёной, изумрудной травой (отсутствует описание цветов), вышли косари – старики и женщины (отсутствует в описании образ подростка). Самое главное и красивое в этой картине – белоствольные берёзы, они написаны в центре картины (ошибочное описание композиционного центра). В произведении передан покой и тихая радость. Для этого художник использует яркие, сочные краски: жёлтую, зелёную, синюю, красную».

«Найди недостаток в портрете»

Цель: Закрепить знания о составных частях лица: лоб, волосы, брови, веки, ресницы, глаза, зрачок, нос, ноздри, щёки, скулы, рот, губы, подбородок, уши.

Материал: 10 карточек с изображением одного лица с разными недостатками.

Описание игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку и определить в рисунке недостающие части лица и рассказать, какую функцию они выполняют.

«Составь портрет»

Цель: закрепить знания о жанре портрета. Учить правильно ориентироваться в местонахождении разных частей лица по цвету и форме.

Материал: разнообразные модификации частей лица по цвету и форме.

Описание игры: детям предлагается из разных частей лица составить портрет мальчика или девочки.

Можно использовать в игре загадки:

Между двух светил
Я в середине один.
(Нос)

Красные двери в пещере моей,
Белые звери сидят у дверей.
И мясо, и хлеб – всю добычу мою –
Я с радостью белым зверям отдаю.

(Губы, зубы)
горой,
мною.

Не сеют, не сажают,
Сами вырастают.
(Волосы)

Один говорит, двое глядят,
Двое слушают.
(Язык, глаза, уши)

Живёт мой братец за

Не может встретиться со

(Глаза)

«Части суток»

Цель: Определить, к какой части суток (утро, день, вечер, ночь) относятся предложенные пейзажи, выбрать цветную карточку, с которым ассоциируется та или иная часть суток.

Материал: Репродукции картин с пейзажами, которые ярко выражают части суток.

Описание игры: создать игровые ситуации с игрушками, отражающие их поведение в различное время суток.

Рассмотреть различные репродукции картин, определив, какое время суток изобразил художник. Обосновать свой выбор коротким описательным рассказом, подчеркнуть значение цвета в произведении.

Можно использовать в игре художественные тексты о частях суток:

Утро. Весенний лес хранит в секрете,
Что он увидел на рассвете,
Как ландыш держит на весу
В стеклянных чашечках росу.

День. День работал целый день –
Передал много дел;
И жалел под вечер,
Что заняться нечем.

Вечер. Постукивает поезд вдалеке,
Плеснула рыба в розовой реке,
Присело солнце за притихший лес ...
День погрузил немножко и исчез.

Ночь. Звёзд полно – и в небе, и в воде.
На земле – ни огонька нигде.
Звери и букашки спать легли.
Тишина от неба до земли.



«Кто о чем говорит?»

Цель: учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.

Материал: репродукция картины.

Описание игры: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить, о чём они могли говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто, о чём говорит?»